

Abstrak

Salah satu permasalahan di negara kita adalah masih banyaknya pengangguran, salah satu faktor dikarenakan masih kurangnya lapangan kerja. Pengusaha atau *Entrepreneur* adalah salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut. Salah satu usaha yang mudah adalah berternak ikan atau tambak ikan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis seperti studi pustaka, kuesioner, dan observasi langsung ke daerah pertambakan. Dalam skripsi ini dibuat sebuah permainan berbasis *mobile application*. Aplikasi ini adalah simulasi dari berternak ikan meliputi cara pemeliharaan, pembelian dan penjualan. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, aplikasi ini secara tidak langsung dapat membuat pemain mengerti tentang sistem tambak ikan. Pemain diajak untuk dapat mengerti dan memelihara tambak tersebut. Dari hasil analisis dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat membantu pemain mengerti sistem pertambakan dan memberikan permainan hiburan alternatif bagi semua kalangan masyarakat. Saran untuk aplikasi ini, agar ditambahkan animasi, kesulitan dan tampilan yang lebih menarik.

Kata Kunci :

Simulasi, Mobile Application, Permainan, Tambak.